JAGD AUF ROTER OKTOBER

KOMMANDOHANDBUCH





JAGD AUF ROTER OKTOBER

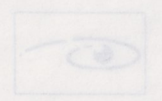
von Tom Clancy

EINE COMPUTERSIMULATION VERÖFFENTLICHT VON GRANDSLAM VIDEO LTD



Besitzer von einseitigen EGA/VGA IBM PC erweiterijng an uns zurücksenden adresse:

H.F.R.O. 1 Upgrade, Grandslam Video Limited
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road,
Croydon, Surrey, CR0 1AL



INHALT

JAGD AUF ROTER OKTOBER — C64/128 VERSION

Ladeanleitung

Kassette: Kassette einlegen und **SHIFT** & **RUN/STOP** gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Rekorders betätigen, worauf das Spiel automatisch eingeladen und gestartet wird.

Diskette: Diskette einlegen. **LOAD"*",8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Die wesentliche Änderung gegenüber der Beschriebung im Handbuch betrifft das Bildschirm-Layout. Das Haupt-Display belegt hier die obere Hälfte, die Icon-Steuerinstrumente die untere.

Alle Icons, mit Ausnahme des Waffen-Icons (Abb. 6), welches durch ein Totenkopf-Icon ersetzt wurde, entsprechen den im Handbuch beschriebenen. Zur Anzeige sämtlicher Schiffspositionen kann zwischen dem Sonar- und dem Kontur-Bildschirm hin- und hergewechselt werden.

Zur Bedienung der Angriffsbereichs-Verriegelung das Ziel in der im Handbuch erläuterten Weise anvisieren, dann den Verriegelungsknopf drücken.

Mit F1 können die Spieler-Hilfsoptionen angefordert werden, einschließlich einer Funktion zum Laden und Sichern. Eine Startposition ist auf HFR01 gespeichert.

ANLEITUNG

Roter Oktober ist das neueste, mit Atomraketen bestückte, sowjetische Unterseeboot. Bewaffnet mit insgesamt 26 Raketen des Typs SS-N-20 Seahwak, jede davon mit acht lenkbaren 500 Kilotonnen-Sprengköpfen ausgestattet, stellt sie ein mächtige Waffe dar, die in der Lage ist, über zweihundert Einzelziele zu zerstören.

Die *Roter Oktober* ist auch das erste sowjetische Unterseeboot, daß mit dem einzigartigen Tunnelantrieb, dem "Caterpillar", versehen ist. Dieser neue Antrieb erzeugt keine Schraubengeräusche und sorgt dafür, daß das Unterseeboot praktisch unauffindbar bleibt.

In der Simulation der *Jagd auf Roter Oktober* übernehmen Sie die Rolle des Kapitäns Marko Ramius, des Kommandeurs der *Roter Oktober.* Ihre Mission ist, *Roter Oktober* zur Ostküste der Vereinigten Staaten zu bringen . . . und *überzulaufen.*

DAS ÜBERLAUFEN

Der Plan zum Überlaufen wurde schon seit Monaten vorbereitet. Die Simulation setzt dort ein, wo *Roter Oktober* beginnt, durch die Reykjanes-Kette vor der isländischen Küste zu manövrieren. In diesem Gebiet liegt die Hauptroute für sowjetische U-Boote, die die nördlichen Häfen der sowjetischen Flotte in Richtung atlantischer Ozean und amerikanische Küste verlassen.

Hier zu navigieren erfordert großes Geschick, da sowohl die USA als auch die NATO ihr Underseeboot-Suchsystem auf dieses Gebiet konzentriert haben. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, in den Atlantik zu gelangen, sich weit entfernt von der sowjetischen Verbänden mit der US-Navy zu treffen und einen Austausch der Besatzung zu arrangieren. Dies ermöglicht der amerikanischen Marine eine passende Tarngeschichte für das

Schicksal der *Roter Oktober* zu erfinden und das Schiff dann heimlich in einen Hafen zu schmuggeln. Würde die *Roter Oktober* offen in einen amerikanischen Seehafen einlaufen, könnten die sowjetischen. Behörden das Schiff unter Berufung auf das internationale Seerecht zurückfordern.

Die einhundert Mann starke Besatzung ahnt nichts vom geplanten Überlaufen. Es ist deshalb wichtig, von den Befehlen, die der Crew am Anfang des Spieles gegeben wurden, obwohl sie gefälscht sind, nicht allzu sehr abzuweichen. Die Befehle lauten, daß die *Roter Oktober* die Verteidigungseinrichtungen an der Ostküste der USA auf die Probe stellen, und dann anschließend zu einem Freundschaftsbesuch nach Kuba fahren soll. Der Zweck ist, die wahre Absicht der Mission zu verschleiern und die Crew mit der Vorfreude auf den Kuba-Besuch zu beschäftigen. Allerdings weichen diese Befehle sehr von den echten ab, die Ihnen von Ihrem jetzt toten Politoffizier übergeben wurden.

Bedenken Sie immer, daß das einzige Ziel der sowjetischen Flotte darin besteht zu verhindern, daß die *Roter Oktober* in amerikanische Hände fällt. Sollte es hierzu erforderlich werden, das Unterseeboot zu zerstören, wird dies auf jeden Fall geschehen.

LADEANWEISUNGEN

AMIGA	: Werden Sie nach der Workbench-Diskette gefragt, legen Sie die Spieldiskette ein und das Programm wird automatisch gestartet.
ST	: Klicken Sie zum Start auf des Symbol HFRO. PRG. Das Programm wird nun geladen und gestartet.
SCHNEIDER PC 1512 (IBM PC und Kompatible)	: Laden Sie MS. DOS. Geben Sie HFRO <Return> ein und das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

COMMODORE 64/128	
Kassette	: Kassette einlegen und SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig drucken. Die PLAY — Taste des Rekorders betatigen, worauf das Spiel automatisch eingeladen und gestartet wird.
Diskette	: Diskette einlegen. LOAD "*",8,1 eingeben und RETURN drucken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

STEUERUNG DER *ROTER OKTOBER*

Ist das Programm geladen, erscheint der Hauptkontrollschirm (Abbildung 1). Auf der Landkarte befindet sich ein Cursor (in Form eines Pfeiles und einer Sichel). Bewegen Sie diesen Cursor auf den entsprechenden Teil des Bildschirms und drücken einmal auf den linken Mausknopf, wird die unter dem Cursor liegende Funktion angewählt.

Bei der PC-Version wird die Maus durch die Cursortasten ersetzt. Ein Druck auf die Leertaste hat die gleiche Wirkung wie der Druck auf die linke Maustaste, der Druck auf die Escape-Taste entspricht einem Druck auf die rechte Maustaste.

BEFEHLSSTRUCKTUR

Bild 1: Hauptkontrollschirm



A-Hauptfenster
B-Hauptkontrollpult
C-Sonaroffizier
D-Technischer Offizier
E-Waffenoffizier
F-Periskop
G-Hauptfenstersteurung
H-Nachrichtenfenster

Hierbei handelt es sich um eine Übersichtsdarstellung des Nordatlantik. Die Position der *Roter Oktober* wird als kleines rotes U-Boot dargestellt. Darüberhinaus werden hier auch die bekannten Position der größeren Flottenverbände wiedergegeben, die der Sowjets in Blau und die der NATO in Grün. Doe Positionsangaben werden mit den modernen Geräten an Bord während des gesamten Spieles aktualisiert.

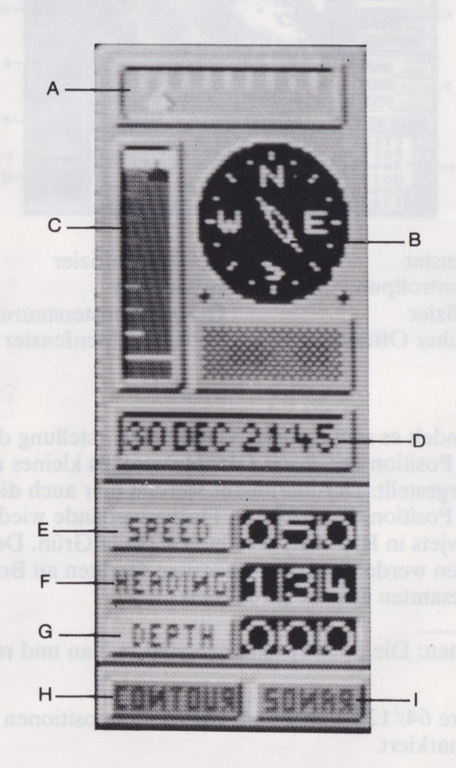
PC Versionen: Die flottenpositionen sind in blau und rot markiert.

Commodore 64/128 Versionen: Die Flottenpositionen sind in rot und grun markiert.

B. Hauptkontrollpult

Das Kontrollpult erlaubt dem Kapitän direkt auf alle navigatorischen Funktionen zyzugreifen. Die Symbole werden wie folgt mit einem einzelnen Mausklick aktiviert:

ABBILDUNG 2: HAUPTKONTROLLPULT



A-Geschwindigkeitsmesser
Auf diesem Gerät kann der Kapitän die Geschwindigkeit ändern, indem der auf die gewünschte Fahrstufe und dann auf den "Execute"-Knopf klickt. Diese Methode wird dann eingesetzt, wenn der Kapitän die Geschwindigkeit sehr schnell ändern möchte.

B-Kompaß
Auf dem Kompaß kann der Kapitän die gewünschte Richtung wählen. Diese wird eingeschlagen, nachdem er den "Execute"-Knopf betätigt hat.

C-Tiefenmesser
Mit dem Tiefenmesser kann der Kapitän durch Klicken auf die gewünschte Tiefe schnelle Korrekturen vornehmen. Nach einem Klick auf den "Execute"-Knopf bewegt sich der Zeiger auf die angegebene Tauchtiefe.

D-Uhr
Diese "Spielzeit-Uhr" kann durch wiederholtes Drücken der Maustaste auf der rechten Seite des Uhrenfeldes beschleunigt werden. Um die Uhr wieder auf normale Spielzeit einzustellen, halten Sie die Maustaste auf der linken Seite des Uhrenfeldes gedrückt. Mit dieser Funktion kann der Kapitän die Zeit, bis ein neuer Befehl erforderlich wird oder eine weitere Funknachricht eintrifft, verkürzen. In Gebieten, wo die Navigation sehr kompliziert wird, ist es gefährlich diese Funktion anzuwenden, da die *Roter Oktober* so leicht auf Grund laufen and beschädigt werden kann.

E-Geschwindigkeitsanzeige
Die Geschwindigkeitsanzeige gibt die derzeitige Fahrt in Knoten an. Durch Klicken auf diesem Symbol kann der Kapitän die die Geschwindigkeit entweder erhöhen oder reduzieren. Wählt er 0 Knoten, erteilt er gleichzeitig den Befehl zur "Ruhe im Schiff", der angewandt wird, wenn man einer Entdeckung entgehen will.

F-Richtungsanzeige
Fahrtichtung - Hierdurch hat der Kapitän die Kontrolle über die Fahtrichtung der *Roter Oktober* . Stellt er den Kurs auf diese Weise ein, ist am ehesten gewährleistet, daß der gewählte Kurs exakt eingehalten wird. Möchte der Kapitän Ausweichmanöver durchführen, die schnelle Kurswechsel erfordern, solte er hierzu die oben erwähnte schnellere Methode durch Aktivierung des Kompasses wählen.

G-Tiefenanzeige
Die Tiefe wird in Metern angegeben und der Kapitän sollte über diesen Wert aus zwei Gründen immer informiert sein. Erstens darf bei der Tauchtiefe nie die maximale Druckbelastbarkeit der *Roter Oktober* überschritten werden, und zweitens muß die Tiefe immer auf das Meeresgrundniveau and die Bodenformationen abgestimmt sein.

H-Kontrolle der Konturdarstellung
Hiermit wird die Konturkarte im Hauptfenster ein und ausgeschaltet.

I-Kontrolle der Sonardarstellung
Dieses Feld schaltet die Sonarkarte im Hauptfenster ein beziehungsweise aus.

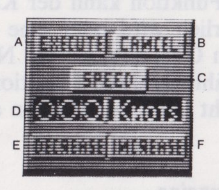


ABBILDUNG 2.1: KONTROLLPULT FÜR BEFEHLSAUSFÜHRUNG

Hat der Kapitän den zu ändernden Faktor ausgewählt — Geschwindigkeit, Richtung oder Tiefe — muß er seinen Offizieren den Befehl zur Ausfühung erteilen.

A-Befehl erteilen
Klicken auf dieses Feld veranlaßt, daß der vom Kapitän gewählte Befehl erteilt wird. Dies muß geschehen, da sonst keine Funktion des Hauptkontrollpultes ausgeführt wird.

B-Befehl widerrufen
So wird der ursprünglich ausgewählte Befehl des Kapitäns widerrufen. Allerdings ist das nur vor Erteilung möglich. Ist der Befehl bereits erteilt worden, kann nur ein neuer, anderslautender Befehl die Ausführung verhindern.

C-Funktion
In diesem Feld wird der vom Kapitän geänderte Wert angezeigt, also Geschwindigkeit, Richtung oder Tiefe.

D-Funktionsanzeige
An dieser Stelle erscheint der Wert, der vor Erteilung des Befehles eingestellt ist. Mit Hilfe der Increase/Decrease-Knöpfe kann er nun auf den neuen Wert gebracht werden.

E-Decrease-Knopf
Er verringert den in D. angezeigten Wert solange, bis der vom Kapitän gewünschte neue Wert erreicht ist.

F-Increase-Knopf
Dieser erhöht den in *D.* angezeigte Wert, bis der gewünschte neue Wert erreicht ist. Zusammen mit *E.* ermöglicht diese Funktion die "Feinabstimmung" von Geschwindigkeit, Richtung und Tiefe des Unterseebootes im Gegensatz zu den eher groben Änderungen, die über das Hauptkontrollpult vorgenommen werden. Nach Erteilung des Befehles erscheint wieder das ursprüngliche Kontrollpult (Abbildung 2) und der Kapitän kann weitere Änderungen vornehmen, während die letzten Befehle ausgeführt werden.

Jede Änderung muß befohlen werden und wird vom entsprechenden Offizier bestätigt. Dieser Offizier macht auch Meldung,

wenn der Befehl ausgeführt wurde. Wurde ein Befehl einmal erteilt, kann sich der Kapitän auf andere, dringendere Angelegenheiten konzentrieren, wobei er sicher sein kann, daß seine sorgfältig ausgewählten Offiziere ordnungsgemäß reagieren.

Diese sehr flexible und einfache Befehlsstrucker bedeutet, daß eine Vielzahl von Befehlen erteilt werden kann, so daß auch komplizierte Manöver mit einem Minimum an Aufwand durchgeführt werden können.

ERTEILUNG VON BEFEHLEN AN DIE OFFIZIERE

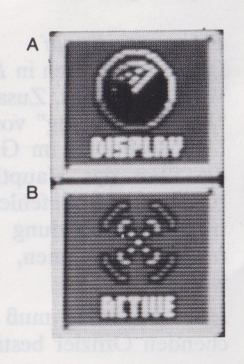
Klicken auf das Symbol in Abbildung 3 ruft die Funktionen des Sonar-Offiziers auf.

ABBILDUNG 3: SONAROFFIZIER



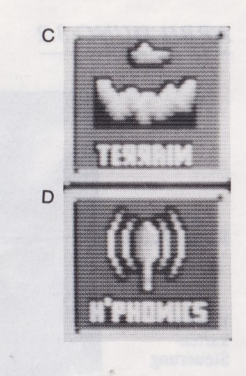
Hiermit werden die in Abbildung 3.1 gezeigten Sonar-Funktionssymbole aktiviert.

ABBILDUNG 3.1: SONAR-FUNKTIONSSYMBOLE



Sonar stellt das Gehör eines modernen Unterseebootes dar. Die Sonartechnologie ist bereits so weit entwickelt, daß nur durch das Geräuschmuster, das ein Schiff bei seinen Bewegungen und Operationen hinterläßt, ein geschulter Sonarmann Schiffe mit bemerkenswerter Genauigkeit erkennen kann. Unterseeboote arbeiten mit dau-

erndem passiven Sonar, daß ihnen ungefähre Daten der Ziele, sowie deren Identität und Fahrtrichtung verrät. Diese Daten sind jedoch sehr subjectiv und erfordern eine gewisse Bestätigung, sei es durch Sichkontakt, weiteres Anpeilen oder durch die Benutzung des sogenannten “aktiven” Sonars, um genauere Daten über das Zielobjekt zu erhalten. Außerdem hinterläßt das passive Sonar gefährliche blinde Flecken den sogenannten “Kegel des Schweigens”, im Kielwasser der von feindlichen Jagd-U-Booten ausgenutzt werden kann.



A-Sonar/Konturdarstellung

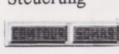


Auf diesem Bild erhalten Sie eine Konturdarstellung des Meeresbodens. Diese genaue Reliefkarte ensteht ein Beispiel finden Sie in Abbildung 3.2, durch Spezialsensoren der *Roter Oktober*, die die Tiefe des Ozeans messen und das erfaßte Gebiet rund um das Schiff abbilden.

Die Höhenunterschiede werden durch Farben dargestellt, wobei Weiß für die Spitze underseeischer Berge und das dunkelste Blau für den Meeresgrund steht (Bei der PC Version wird dieser Effekt durch Rasterung der Farben erzielt. Je dichter die Rasterung desto tiefer ist das Meer).

ABBILDUNG 3.2





Durch diese Information, zusammen mit den gelieferten Sonardaten, die auf der Karte eingeblendet werden, kann der Kapitän durch die gefährliche Reykjanes-Kette in die relative Sicherheit des mittleren Atlantiks steuern. Die Steuerung der Konturdarstellung, wie in Abbildung 3.2 gezeigt, schaltet diese Darstellungsform ein oder aus. Ist sie abgeschaltet, wird die Konturkarte zum Sonarschirm.

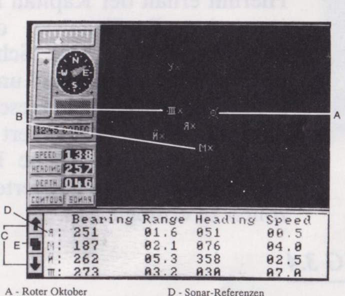
Auf dem Sonarschirm werden alle Kontakte angezeigt, sowohl vom passiven als auch vom aktiven Sonar. Jeder Kontakt erhält eine Referenz und Details des Sonarkontaktes werden im Nachrichtenfenster gezeigt.

Die Positionsangabe (Bearing) bezieht sich auf die Position relativ zur *Roter Oktober.* Die Entfernung (Range) wird in Seemeilen zusammen mit der ungefähren Fahrtichtung (Heading) des Schiffes angegeben. Zum Schluß wird noch die geschätzte Geschwindigkeit in Knoten angezeigt (Speed).

Die Daten werden mit dem passiven oder aktiven Sonar aktualisiert. Manche Kommandeure mögen es darüberhinaus als wichtig erachten, die Daten noch durch einen Sichkontakt zu bestätigen. Daten im Nachrichtenfenster können entweder im Hydrophon-

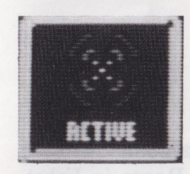
Fenster zur Analyse oder zur Fixierung des Feuerleitcomputers auf ein Ziel und zum Angriff weiterverwandt werden. Die Auswahl erfolgt durch Bewegen des Cursors auf das entsprechende Symbol, gefolgt von einmaligem Klicken. Ist auf dem Bildschirm eine größere Anzahl Sonarkontakte zu sehen, kann die Liste mit den nach oben und unten zeigenden Pfeilen, siehe Abbildung 3.3, durchgesehen werden. Das Sonar-Informationsfenster wird durch Klicken auf das Seitensymbol zwischen den Pfeilen in das normale Nachrichtenfenster zurückverwandelt.

ABBILDUNG 3.3



A - Roter Oktober
B - Sonarspuren und Referenzen
C - Rollpfeile
D - Sonar-Referenzen
E - Kontrolle der Sonarinformation

B - Aktives Sonar



Klicken auf dieses Symbol löst die Abstrahlung eines aktiven Sonarsignals aus, wobei das Ergebnis dieser Aktion zwei Seiten hat. Zum einen ergibt sich daraus ein weitaus genaueres Sonarbild, daß dem Kapitän die Einschätzung der Ziele, ihrer Geschwindigkeit und Richtung sowie die Festsellung ihrer Indentität ermöglicht. Zum anderen aber zeigt sie den Schiffen auf der Empfangsseite des aktiven Sonars auch, falls diese es noch nicht bemerkt haben sollten, daß sich ein möglicher-

weise feindliches Unterseeboot im Gebiet befindet. Der Einsatz des aktiven Sonars gibt den Zielschiffen auch die Möglichkeit, sich auf die Position des Unterseebootes einzupeilen.

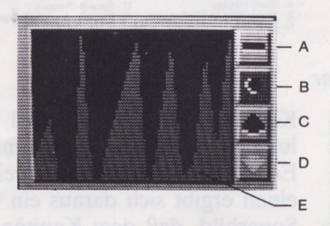
Der Gebrauch des aktiven Sonars stellt somit ein Risiko dar. Die Vorteile zur Vorbereitung eines Angriffes sind jedoch enorm, da so detaillierte Informationen über die Zielschiffe ermittelt werden. Für das Gelingen eines Angriffes können diese Daten wesentlich sein.

C- Profilbild



Hiermit erhält der Kapitän im Nachrichtenfenster eine Profilanalyse des Meeresbodens (Abbildung 3.4). Der Schnitt verlaüft quer oder parallel zum Schiff und zwischen beiden Darstellungen kann umgeschaltet werden. Die Ansicht kann vergrößert und verkleinert werden, um eine genaue Planung der Fahrtroute durch kompliziertere Meeresbodenzonen zu ermöglichen.

ABBILDUNG 3.4



A Mit dem 90 Grad-Schnitt (quer) erhält man eine Sicht aus dem U-Boot nach vorn zur Planung der Route in Fahrtrichtung des Schiffes.

B Der 180 Grand-Schnitt (parallel) zeigt einem Ausblick zur Seite der *Roter Oktober* und ermöglicht einen Rundumblick auf alle verfügbaren Fahrtrouten.

C Der Vergrößerungsknopf dehnt die die Reichweite der Sensoren aus.

D Der Verkleinerungsknopf reduziert die Vergrößerung der Sensoren.

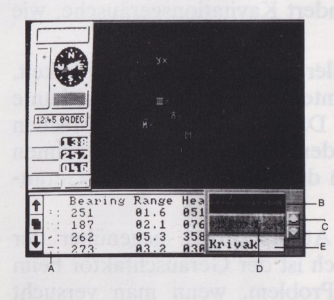
E Aktuelle Darstellung des Meeresbodenprofils (vergrößert)

D - Hydrophone



Diese Geräte ermöglichen eine Analyse im Profilbild, bei der das hydrophonische Signal des ausgewählten Zieles mit einer Sammlung bekannter Signale verglichen wird. So kann der Kapitän eine genaue Bestimmung der im Zielgebiet befindlichen Schiffe vornehmen.

ABBILDUNG 3.5



A - Sonarschirmspuren
B - akustische “Handschrift” der angewählten Spur
C - Rollpfeile für Datenbank Aktuelle
D - “Handschrift” aus der Datenbank
E - Aktuelle Identität aus der Datenbank

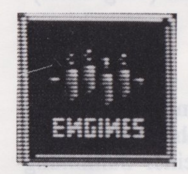
E - Ausgang zum Hauptkontrollpult



Dieses Symbol ermöglicht dem Kapitän die Rückkehr zum Hauptbildschirm und ist in allen Symboluntergruppen vorhanden.

ANTRIEBSKONTROLLE

ABBILDUNG 4: TECHMISCHER OFFIZIER



Dieses Symbol ruft den technischen Offizier auf und erlaubt, das Antriebssystem der *Roter Oktober* auszuwählen.

Der wichtigste Faktor bei der Kontrolle der *Roter Oktober* ist die Wahl der Kraftquelle und des Antriebes. Dieses bestimmen die Kavitationsgeräusche und den allgemeinen Geräuschpegel, den das U-Boot ausstrahlt.

Der Vorteil des Tunnelantriebes beruht auf der Benutzung einer Turbine anstelle eines Propellers. Die Turbine saugt am Bug Wasser in einen Tunnel, stößt es am Heck wieder aus und treibt so das Schiff vorwärts. Dies verhindert Kavitationsgeräusche, wie sie von Propellern erzeugt werden.

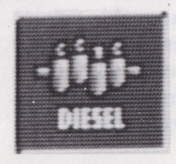
Drehen sich konventionelle Propeller mit hoher Geschwindigkeit, erzeugen sie einen Bereich mit Unterdruck hinter der Leitkante des Propellerblattes, in dem sich Dampfblasen bilden. Brechen diese Dampfblasen nun unter dem Wasserdruck zusammen schießt das Wasser vorwärts gegen das Blatt und erzeugt Geräusche und Vibrationen.

Der Geschwindigkeitsvorteil des Atomantriebes gegenüber der Dieselmaschine is beträchtlich. Auch ist der Geräuschfaktor beim Einsatz der Dieselmaschine ein Problem, wenn man versucht nicht entdeckt zu werden. Allerdings wird der Atomreaktor nach 10 Tagen Spielzeit abgeschaltet (als Teil des überlaf-Planes) und der Kapitän wird sich gezwungen sehen entweder die Dieselmaschine oder den leisen, aber noch langsameren Tunnelantrieb zu benutzen. Die Wahl der Maschine liegt ausschließlich beim Kapitän und die Umschaltungen werden auf Anforderung vom Maschinenraum vorgenommen.

ABBILDUNG 4.1



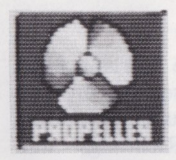
Nuklearantrieb



Dieselantrieb



Caterpillar (Tunnelantrieb)



Propeller



Ausgang zum höheren Level

WAFFENSYSTEME

Die *Roter Oktober* hat nur Torpedos abzufeuern und der Kapitän muß lediglich entscheiden wann und worauf er schießen will.

ABBILDUNG 5: WAFFENOFFIZIER



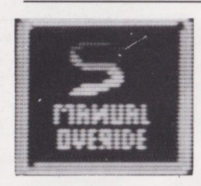
Hiermit wird der Waffenoffizier aufgerufen und der Kapitän erhält die Kontrolle über das Offensivpotential der *Roter Oktober*, die akustischen Torpedos. Die Zielauswahl erfolgt entweder manuell oder über das Sonar-Nachrichtenfenster, das gleichzeitig als Feuerleitcomputer fungiert. Die einzelnen Funktionen dieses Systems dienen zum Zielen der Torpedos.

ABBILDUNG 5.1, TORPEDOROHRSTATUS



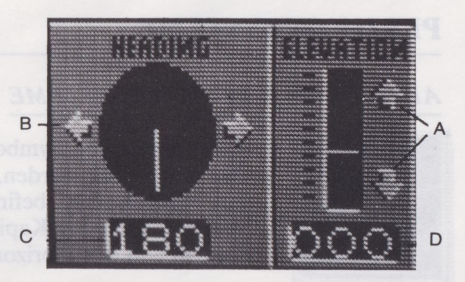
Dieses Symbol gibt den Status der vier Torpedorohre wieder und zeigt, wieviele Torpedos für jedes Abschußrohr noch vorhanden sind.

ABBILDUNG 5.2 MANUELLE STEUERUNG



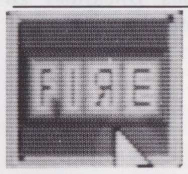
Ist sich der Kapitän über die Verläßlichkeit oder den Erfolg seiner akustischen Torpedos nicht sicher, kann er die manuelle Steuerung wählen Daraufhin wird die Richtungs- und Steigungseinstellung aktiviert (Abbildung 5.3). Durch Klicken auf die Pfeile kann der Kapitän Richtung und Steigung des Torpedos festlegen. Wichtig ist, den Steigungswinkel nicht zu steil zu wählen, um eine mögliche Sichtung durch das Zielobjekt zu verhindern, da diesem sonst Zeit für Ausweichmanöver bleibt.

ABBILDUNG 5.3



A - Pfeile zur Erhöhung/Verringerung des Steigungswinkels
B - Pfeile zur Einstellung der Richtung
C - Derzeitige Richtungseinstellung des Torpedos
D - Derzeitiger Steigungswinkel des Torpedos

ABBILDUNG 5.4 TORPEDO ABFEUERN



Mit diesem Symbol feuern Sie einen Torpedo ab. Die Geräusche und Effekte, die bei einem Torpedoabschuß auftreten, sind eine große Gefahr, da sie Ihre Position beim Zielschiff verraten.

ABBILDUNG 5.5: KÖDER AUSLEGEN

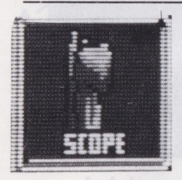


Dieses Symbol ermöglicht es. dem Kapitän elektronische Köder auszulegen, die herannahende Torpedos oder Raketen ablenken. Der Nachteil des Einsatzes solcher Köder liegt darin, daß sie einen weiteren Geräuschfaktor darstellen, der Ihre Gegenwart im entsprechenden Gebiet verrät.

Zwar spielt die *Roter Oktober* in erster Linie die Rolle einer Raketenabschußbasis, jedoch gibt es keinen Zweifel, daß ihre offensive Schiff-Schiff Bewaffnung sie zu einem gefährlichen Gegner bei einer Auseinandersetzung mit einer Überwasserflotte macht.

PERISKOPSYSTEME

ABBILDUNG 6: PERISKOPSYSTEME



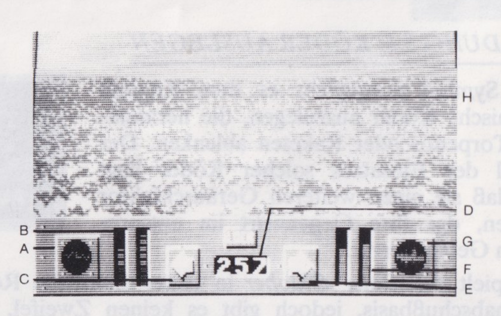
Diese Reihe von Symbolen kann vom Kapitän nur aufgerufen werden, wenn sich das Schiff auf Sehrohrtiefe befindet. Sind sie eingeschaltet, kann der Kapitän seine Periskopsicht wählen und den Horizont absuchen.

ABBILDUNG 6.1 SUCHPERISKOP



Hiermit erscheint eine Horizontansicht, mit der festgestellt wird, ob gefahrlos aufgetaucht werden kann. Außerdem werden so auch Ziele visuell indentifiziert. Um das Blickfield zu drehen, klicken Sie einfach auf die Richtungspfeile.

ABBILDUNG 6.2



A - Sonarktivität
B - Batterieladung
C - Periskop links
D - Periskoprichtung
E - Periskop rechts
F - Druckluftvorrat
G - ESM-Aktivität
H - Periskopansicht

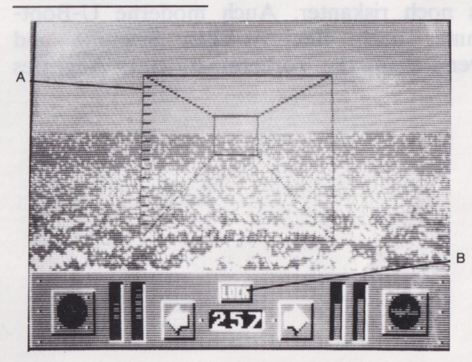
ABBILDUNG 6.3 ANGRIFFSPERISKOP



Mit dieser Funktion kann der Kapitän Daten vom Kontrollpult direkt in das Feuerleitsystem einspeisen und die Chancen für einen erfolgreichen Angriff verbessern.

Das Pult verfügt über einen Visier- und Verriegelungsknopf, zur Übertragung der Daten in den Feuerleitcomputer. Fahren Sie mit dem Cursor über den Knopf und drücken Sie die linke Taste, um die erforderlichen Werte zu übergeben.

ABBILDUNG 6.4



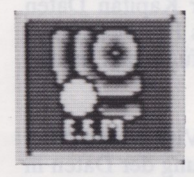
A - Angriffsvisier
B - Zielverriegelung

ABBILDUNG 6.5: NACHTPERISKOP



Hier wird die neueste Technologie zur Restlichtverstärkung eingesetzt, um sicherzustellen, daß der Kapitän seine optischen Hilfsmittel in der Nacht genauso wie am Tage benutzen kann.

ABBILDUNG 6.6: ELEKTRONISCHES ÜBERWACHUNGSSYSTEM (ESM)



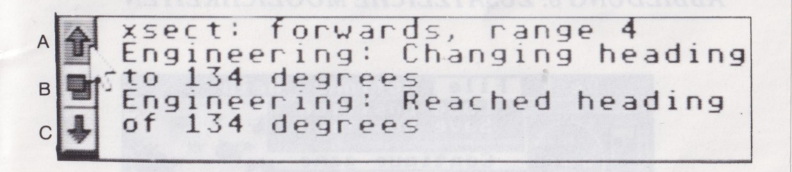
Mit dem ESM Antenne können Nachrichten zwischen den Schiffen abgehört und über das Nachrichterfenster an den Kapitän weitergeleitet werden. So ergibt sich eine Gesamtübersicht der Flottenbewegung zur Aktualisierung der Atlantikkarte und es kann sein, daß nützliche Informationen über die feindlichen Absichten während Suche und des Rendezvous aufgefangen werden.

Jede Benutzung des Periskops birgt die Gefahr durch Radar oder Sichtkontakt entdeckt zu werden. Auf das Periskop ganz zu verzichten ist allerdings noch riskanter. Auch moderne U-Boot-Kapitäne ziehen immer noch eine visuellen Sichtung und Identifizierung vor, wenn es um die Vorbereitung eines Angriffes geht.

DAS NACHRICHTENFENSTER

Erteilt der Kapitän Befehle oder ändert sich die Situation, werden schriftliche Informationen im Nachrichtenfenster ausgegeben.

ABBILDUNG 7: NACHRICHTENFENSTER



A - Schiebt Nachrichten nach oben
B - Schiebt Nachrichten nach unten
C - Schaltet zwischen Sonar- und Nachrichtenfenster um.

Hier werden alle Antworten auf Befehle und andere Informationen, wie Sonarkontakte, mit dem ESM aufgefangene Nachrichten, Schadensberichte und vieles mehr angezeigt.

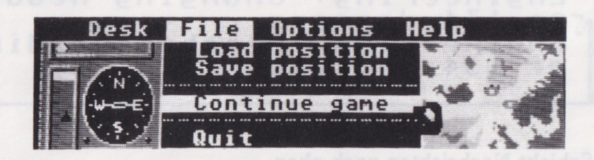
Die Nachrichten können nach oben und unten verschoben werden, so daß jederzeit auf alte Mitteilungen zurückgegriffen werden kann. Gleichzeitig fungiert das Nachrichtenfenster durch Klicken auf das zentrale Symbole als Sonar- und Feuerleitfenster. Es kann auch zum Teil von Hydrophondaten- und vom Profilfenster verdeckt werden.

Immer informiert zu sein, ist unbedingtes Muß für einen U-Boot-Kommandanten. Die genaue Beobachtung der Daten, die durch dieses Fenster laufen ist von höchster Wichtigkeit für das Gelingen Ihrer Mission.

ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN

Durch Drücken der rechten Maustaste, kann der Spieler eine Anzahl verschiedener Möglichkeiten in Form eines Desktops aufrufen. Die Menüpunkte werden durch Auswahl mit dem Cursor und Drücken der linken Maustaste aktiviert.

ABBILDUNG 8: ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN



ÜBER *ROTER OKTOBER*
Hier erhält der Spieler allgemeine Hintergrundinformationen über *Roter Oktober.*

SPIEL SICHERN
Der Spieler kann mit dieser Möglichkeit seine derzeitige Spielsituation auf eine formatierte Leerdiskette sichern, indem er die entsprechenden Abfragen beantwortet.

SPIEL LADEN
Hiermit kann einer früher gescherte Spielsituation wieder von Diskette geladen werden. Auf diese Weise kann man ein Spiel über mehrere Tage oder Wochen verteilen.

KENNKARTEN
Diese Menüpunkt erlaubt dem Spieler Kennkarten verschiedener Schiffe aufzurufen, die Ihm bei der Auswertung der Periskopinformationen helfen.

STRATEGIEHINWEISE

Hinter diesem Menüpunkt verbergen sich strategische Hinweise auf U-Boot-Kriegsführung und Taktiken, wie man eine Entdeckkung oder einen Angriff vermeidet.

STEUERUNG DER *ROTER OKTOBER*

Hier erhält der Spieler Einzelheiten, wie die *Roter Oktober* zu steuern ist, sowie detaillierte Informationen über die verfügbaren Systeme.



Grandslam Video Limited,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CR0 1AL